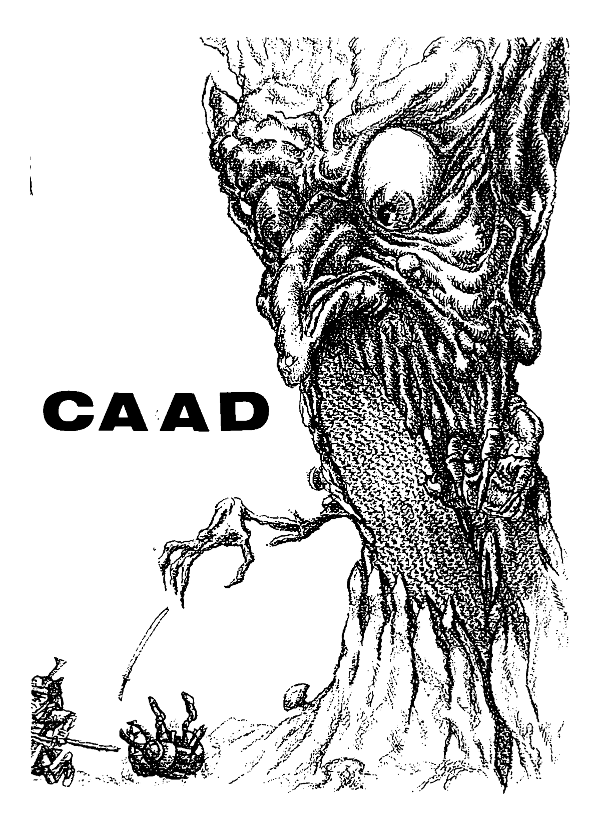

CAAD

CAAD NUMERO 1
JUNIO-JULIO 89

Portada realizada por Paco Zarco

Segunda Presentacion

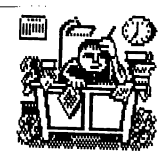
Hola de nuevo, amantes de la aventura. Hay muchas y muy importantes novedades en el fanzine que ahora tenéis en las manos, como podréis ver por vosotros mismos.

En primer lugar, este número incluye el primer capítulo de un libro-juego, junto a su modo de manejo, creado por Javier San José. Si alguno no conoce lo que es un libro-juego, sólo leed las instrucciones y empezad a jugar !

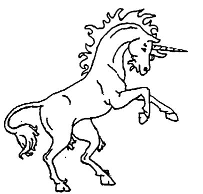
También ofrecemos la solución a la primera parte de Abracadabra, así como de Rebel Planet, aunque esta última va por capítulos. Además se incluye un monográfico acerca de la casa Sierra, importante compañía americana.

Tampoco podían faltar las inevitables secciones de noticias y preguntas y respuestas. Por cierto, no me llegan muchas cuestiones que digamos, acaso no tenéis ningún problema ? Ah ! y si alguno de vosotros a resuelto alguna aventura, o ha hecho importantes avances mandadlos al club, reteñe !

Incluímos las bases del I Concurso de Creadores de Aventuras, realizado conjuntamente por Aventuras AD y la revista Microhobby. Animate a participar, si ganas, además de cuantiosos premios, verás publicada tu aventura por el sello AD !.







Una noche como otra cualquiera, o quizá no. Tu padre y tú estais sentados junto a la chimenea. Fuera ruge el vendaval y la lluvia golpea los cristales de las ventanas.
Tu padre te cuenta historias antiguas, historias ya olvidadas, historias sobre su pasado de hechicero; pero ahora se haya retirado, descansando de las muchas batallas que en el pasado libró contra los saurios.
Los saurios, esos malvados seres que habitan en una gran isla volcánica en medio del Mar Miterráneo. En el pasado fueron un azote para el continente, pero ahora gracias a la sabiduria arcana de tu padre se hayan confinados en su isla.
Sólo tu padre pudo acabar con la tirania de aquellos seres, pero ahora, han vuelto a resurgir de sus cenizas, como el ave fénix.
Tu padre te cuenta el secreto, un secreto sólo conocido por los iniciados en las ciencias arcanas; te cuenta el secreto del cetro, el único objeto capaz de mantener prisioneros a los saurios, el único objeto que puede hacer, de los señores, esclavos.
Pero ese objeto fue robado, robado por alguién, no importa qué o quién; lo que importa es el hecho.
"Ahora es cuando tu vida tiene un destino", dice tu padre. "Recupera el cetro de nuevo, como lo hice yo; y libra al continente de la esclavitud.".

NOTACION.-

Durante el desarrollo de este libro emplearemos una notación específica que nos permitirá hacer más fáciles las cosas.
La notación que emplearemos será:

nD: indica que hay que tirar 'n' dados. (P.ej.: 2D indica que tires 2 dados).

nD+x: indica que tires 'n' dados y sumes 'x' al resultado obtenido. (P.ej.: 1D+8 indica que tires 1 dado y sumes 8 al resultado).

(+/-)nFV: indica que sumes o restes (según el signo) cierta cantidad a tu FUERZA VITAL. (P.ej.: +5FV indica que sumes 5 puntos a tu actual puntuación de FUERZA VITAL).

(+/-)nD: idem con la puntuación de DESTREZA.

(+/-)nS: esto es para la puntuación de SUERTE.

ASIGNACION DE PUNTOS.-

En este apartado explicamos como se deben asignar los puntos a los diferentes apartados de tu hoja de aventura. Es importante que tengas en cuenta lo siguiente: tus puntuaciones variarán a lo largo de la aventura pero NUNCA deben sobrepasar las puntuaciones iniciales. Por esto debes tener en todo momento apuntadas tus puntuaciones iniciales.
Los apartados que hay en la hoja de aventura son:

FUERZA VITAL: Indica tu nivel de vida. Cuando esta llega a cero mueres.

DESTREZA: Indica tu destreza en el combate.

SUERTE: Se utiliza en los combates.

La puntuaciones se determinan de la siguiente manera:

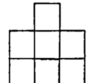
-Fuerza vital: 2D+18 y anota el total en la casilla de fuerza vital.

-Destreza: 2D y anota el resultado en la casilla de destreza en el combate.

-Suerte: 2D+3 y anota el resultado en la casilla de suerte.

PROTECCION.-

Observarás en la hoja de aventura una cuadricula de forma 'extraña':



Esta es la matriz de PROTECCION. Cada casilla representa una zona del cuerpo (cabeza, pecho, brazos y piernas). Las casillas contendrán unos valores que representan la protección que tienes en esa zona del cuerpo.
Las casillas las debes rellenar siguiendo el esquema:

	1D+11	
1D+10	1D+12	1D+10
1D+10		1D+10

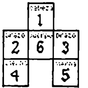
Más adelante explicaremos cómo funciona todo esto.

COMBATES.-

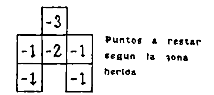
Los combates se deciden en varios asaltos, cada asalto se desarrolla de la siguiente manera:

1./ 2D y suma el resultado a tu Destreza. Esta es tu Fuerza de ataque, anótala.

2./ Tira 1 dado para determinar a que zona del cuerpo diriges el ataque según la siguiente tabla:



3./ Si tu Fuerza de ataque es mayor que la protección del enemigo en la zona a la que diriges el ataque, le hieres. Resta una cantidad de su Fuerza vital según la siguiente tabla:



4./ Ahora le toca el turno de atacar al enemigo. Sigue el mismo proceso que se ha descrito arriba pero ahora el ataque va dirigido contra ti.

5./ El proceso se repite desde el primer punto hasta que uno de los dos caiga muerto, es decir, su fuerza vital sea cero.

DINERO.-

El dinero será tan importante dentro de este juego como en la vida real. En este juego la moneda que se utiliza son los Doblones. Para determinar cuántos doblones llevas al iniciar la aventura: 2D+10.

Podrás utilizar el dinero para comprar cosas, sobornar, etc.

ARMAS.-

Las armas te servirán para aumentar tus posibilidades de salir victorioso en los combates. Cada arma tiene unas puntuaciones de Ataque y Defensa propias que determinan las capacidades de las mismas.

La puntuación de Ataque indica los puntos que sumarás a tu Destreza en caso de que utilices ese arma. No podrás utilizar dos armas del mismo tipo a la vez, es decir, no podrás usar una espada y una lanza simultáneamente.

La puntuación de Defensa sólo la encontrarás en escudos, piezas de armadura y demás artilugios defensivos. La puntuación de defensa de un arma se indica con un número seguido de la parte del cuerpo que defiende entre paréntesis. Por ejemplo si un arma tiene de puntuación de defensa:

5 (cuerpo)

indica que debes sumar 5 puntos a tus puntos de protección en el cuerpo.

COMIDA.-

Observarás que en la hoja de aventura hay un espacio reservado para las provisiones. Empiezas llevando provisiones suficientes para 4 comidas, y puedes llevar un máximo de 6 comidas.
Podrás comer cuando te apetezca dentro de la aventura EXCEPTO EN MEDIO DE UN COMBATE.
Cada vez que comas suma 3 puntos a tu FUERZA VITAL.

SUERTE.-

Cuando dentro de la aventura se te indique en el texto que debes 'Probar tu suerte', debes hacer lo siguiente:

1./ 2D y compara los puntos obtenidos con tu puntuación de suerte.

2./ Si los puntos obtenidos con los dados son iguales o menores que tu puntuación actual de suerte has tenido BUENA SUERTE.

3./ En caso contrario tendrás MALA SUERTE.

4./ Actúa según se te indique en el texto.

Cada vez que tengas que probar tu suerte deberás decrementar un punto tu puntuación actual de suerte. De esta forma comprobarás que es arriesgado andar confiando en la suerte.
Otra forma de utilizar la suerte es en los combates, de la siguiente manera:

1./ Si el enemigo te ha atacado y te ha infringido algún daño, puedes utilizar la suerte para disminuirlo. En este caso prueba tu suerte, si eres afortunado el enemigo te infringe un daño menor en 1 punto al que debería causarte.

2./ Si eres tú el que ha causado algún daño al enemigo, puedes causarle un daño mayor si tienes suerte. En este caso prueba tu suerte, si eres afortunado causas al enemigo un daño mayor en un punto, pero si eres desafortunado le infringes un daño menor en un punto.

Fuerza vital		
Destreza en combate		
Suerte		

Defensas

Equipo

Doblones						
Comidas						

Armas y armadura	At	Def

Notas:

CAPITULO 1

1

Abandonas tu casa en la ciudad de Lam-ham, una pequeña ciudad situada en la costa occidental de Arkaland.
Caminas por las calles, atestadas de gente que se dirige a sus quehaceres diarios, y te encaminas hacia la salida de la ciudad.
Desde aquí observas las vastas extensiones que deberás cruzar antes de lograr tu objetivo final.
Los centinelas te despiden, sus rostros muestran pesar pues saben que son pocos los viajeros que regresan. Les saludas y sin más retrasos partes en dirección este.
Caminas durante unas horas guiándote por la posición del sol.
Al fin llegas a un cruce en el que debes decidir:

si vas por el camino de la izquierda pasa al 11

si sigues recto pasa al 25

2

El druida se sorprende:
"Amigo eres el primero que resuelve mis acertijos; veo que eres digno de que te preste ayuda.".
De uno de sus bolsillos extrae una pequeña llave dorada y te la da. Pasa al 22.

3

Te acercas a la cabaña. Observas que la puerta de entrada está atrancada desde dentro por un gran madero.
Al lado ves una sucia ventana.

intentarás abrir la puerta (pasa al 7)

mirarás por la ventana (pasa al 12)

llamarás a la puerta (pasa al 21)

4

Intentas huir, pero en este terreno es más ágil tu enemigo. Al fin te da alcance, te agarra y caes sobre la espesa capa de fango que cubre el pantano. Tu enemigo aprovecha la oportunidad y asesta un golpe contra tu cuerpo tendido. El tremendo golpe

alcanza tu brazo izquierdo dejándolo entumecido (-1FV).
Prosigue el combate (pasa al 8).

5

Enarbolas tu arma y caminas sigilosamente hacia el extraño.
Cuando te hallas a unos pocos paso de él, se da la vuelta con un movimiento brusco y te sorprende.
Rapidamente introduce la mano bajo los pliegues de su túnica y, antes de que puedas reaccionar, te arroja unos polvos dorados al mismo tiempo que pronuncia unas extrañas palabras.
En unos segundos, tus músculos se agarrotan y se inmovilizan (pasa al 19).

6

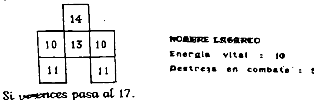
Caminas durante horas por los pantanos. Al fin llegas a lo que parece la salida de los mismos. El terreno se hace más firme y llano. Vas a parar a un camino que sigue hacia el este, pero luego tuerce lentamente y continua en dirección norte.
A lo lejos ves un viejo castillo. Unos cuervos revolotean alrededor de la almena más alta como si quisieran alertar a los viajeros de algún peligro.
Avanzas por el camino hacia el castillo (pasa al 28).

7

Coges carrerilla y te abalanzas contra la puerta.
Tira un dado:

si sacas 4 ó más logras abrir la puerta (pasa al 15).
si sacas 3 ó menos chocas contra la puerta y te lastimas el hombro (-2FV y pasa al 21).

8



Si vences pasa al 17.

9

"¿Hacia dónde te diriges?" contesta sécamente el cabecilla.
Le comunicas tus intenciones de entrar en el castillo Godofar y atravesarlo.
"Sólo un loco podría intentar semejante tontería. El castillo Godofar está maldito, poblado por extrañas criaturas y no sólo eso...".
Su voz se quiebra. Parece que lo que iba a decirte le hiela la sangre con sólo pensarlo.
"Se cuentan rumores", prosigue, "rumores sobre la naturaleza del castillo. Algunos dicen que el propio castillo está vivo y que se deshace de los extraños que osan penetrar en él. Pero no quiero asustarte con historias fantásticas. Aquí tengo algo que te será útil.".
De las alforjas de su caballo saca un pequeño objeto y te lo entrega. Es una flauta de ébano.
"Si alguna vez te encuentras prisionero en una sala del castillo y no puedes salir, toca esta flauta.".
(Si en alguna ocasión quedas irremisiblemente atrapado puedes tocar la flauta. Resta 10 al número de referencia en el que te encuentres y pasa al nuevo apartado, si este tiene sentido abrás escapado de tu encarcelamiento.)
"Creo que este arma también te será útil.".
Dicho esto te tiende una hermosa espada de empuñadura de oro.

ESPADA Ataque=+2 Defensa=0

Pasa al 24.

10

	15	
13	16	12
12		13

JINETE
Energía vital : 12
Destreza en combate : 7

Si vences pasa al 23.

11

Te desvías por el sendero de la izquierda. El terreno desciende ligeramente cuando dejas atrás una loma. Más adelante ves

terreno llano y pantanoso, y continuas caminando hasta que te encuentras metido en los pantanos.
La fetidez que flota en el ambiente es insoportable, así como el zumbido que produce el enjambre de moscas que revolotea junto a tu cabeza.
De repente, procedente de tu derecha, oyes un ligero borboteo y ves como se forman en la superficie del fango unas burbujas.
Sobre la superficie fangosa asoma una cabeza verde llena de escamas que te mira fijamente con unos ojillos de reptil.
A la cabeza le sigue un cuerpo no menos sorprendente. Es un hombre lagarto que en una de sus manos exhibe un recio garrote de madera.
Puedes:

combatir (pasa al 8)
huir (pasa al 4)
esperar (pasa al 27)

12
Miras por la ventana. El interior está oscuro, ves fuego ardiendo en lo que parece la chimenea. Al lado del fuego ves una mesa, en la cual se encuentran amontonadas multitud de cosas raras.
Sentado en una vieja silla, junto a la mesa, y de espaldas a ti hay un hombre. Parece un hombre de mediana edad, junto a la silla hay apoyado un bastón, es un viejo bastón que no presenta ningún tipo de adorno.

intentarás abrir la puerta (pasa al 7)
llamarás a la puerta (pasa al 21)

13
Caminas durante horas por los pantanos hasta llegar a un sitio que te resulta extraño. Es un claro rodeado de vegetación y en el centro hay una cabaña. Es una cabaña muy tosca pero parece robusta.
Puedes:

acercarte a la cabaña (pasa al 3)
internarte otra vez en los pantanos (pasa al 16)

14
Ves como los jinetes se alejan y se pierden en la llanura.
Pasa al 28.

15
Tu cuerpo choca bruscamente contra la puerta. Sientes un fuerte dolor en el hombro (-1FV).
La puerta, que está demasiado carcomida, cede fácilmente y te abalanzas al interior sin poder contener el impulso del golpe. Caes de bruces contra el suelo (-2FV).
Desde algún lugar oscuro alguien dice:
"Vaya, vaya. ¿A quién tenemos aqui?. Debes ser un bárbaro, sólo ellos entrarian asi a una casa ajena.".
Temes que el individuo (o lo que sea) que habla desde la oscuridad te ataque antes de que puedas reaccionar; asi que te abalanzas contra las sombras dispuesto a atacar a quien sea.
"¿Qué haces?. Desde luego pareces un bárbaro, tus actos te delatan como tal.", mientra dice esto, el extraño hurga bajo los pliegues de su túnica y extrae un pequeño frasco cuyo contenido te arroja.
"Esto te calmará.".
Tus músculos se agarrotan y quedas inmóvil (pasa al 19).

16
Caminas en dirección norte por los pantanos hasta que llegas a un lugar en el que no puedes continuar avanzando en esta dirección. Entonces te encaminas hacia el este (pasa al 6).

17
Puedes recoger el garrote del hombre lagarto:

GARROTE Ataque=+1 Defensa=0

Sigues tu camino:

si vas al norte pasa al 6.
si vas al oeste pasa al 20.

18
Corres por los pantanos con dificultad, el hombre lagarto te sigue de cerca ágilmente; parece desenvolverse mejor que tú en

este terreno.
Prueba tu suerte:

si no eres afortunado el hombre lagarto te atrapa (pasa al 4)

si eres afortunado consigues huir (pasa al 6)

19
"Así te estarás quietecito.", dice con una mueca burlona el extraño, "Nadie en su sano juicio ataca a un druida.".
Te das cuenta de tu error, el extraño es un druida, un hombre conocedor de todos los secretos de la naturaleza y al que se le atribuyen poderes mágicos. No les gusta que se les moleste y por eso viven apartados de la civilización, en sus viejas chozas situadas en los lugares mas inhóspitos.
Pasas la noche inmovilizado; a causa de los efectos de la poción del druida (-3FV).
Al amanecer los efectos parecen desvanecerse progresivamente. Al fin puedes moverte, pero tus músculos han sufrido un daño irreparable (-1D).
El druida, que había salido temprano, regresa.
"Veo que se te han pasado los efectos. Espero que te hallan bajado los humos insensato forastero.".
El druida se sienta en la mesa y tú le sigues (pasa al 26).

20
Caminas dificultosamente por los pantanos. El hedor es insoportable y cientos de insectos se congregan a tu alrededor. Al fin llegas a un claro del que parten tres caminos:

si tomas el del norte pasa al 16

si tomas el que va al noreste pasa al 25

si sigues hacia el oeste pasa al 13

21
"¿Quién anda ahi afuera?", gruñe una voz ronca desde el interior.
Oyes pasos que se acercan a la puerta y alguien la abre. Es un individuo de mediana edad que anda encorvado. En una mano sujeta un nudoso bastón en el que se apoya al caminar.

El individuo te mira fijamente y dice:
"¿Qué te trae por aquí forastero?. No me gustan la visitas inesperadas.".
Le contestas que andas perdido en los pantanos y que necesitas ayuda pues te encaminas al castillo Godofar.
"¡Ja!", gruñe el extraño, en un intento de reír. "Todos los que llegan aquí buscan lo mismo. Pasa, pasa, yo tengo lo que necesitas...".
Adviertes un tono siniestro en su voz. Puedes:

acompañarle y entrar (pasa al 26)

atacarle ahora que está de espaldas (pasa al 5)

22
El druida recoge el pergamino y lo arroja a la chimenea. Seguidamente se levanta y va hacia una estantería de la que coge un frasco y te lo entrega:
"Esta poción tiene la facultad de disolver la piedra, tómala, te será útil si vas al castillo.".
Ya has pasado suficiente tiempo aquí, así que te despides del druida y te encaminas hacia los pantanos. Pasa al 16.

23
Puedes recoger el arma del jinete:

ESPADA Ataque=+2 Defensa=0

Pasa al 14.

24
El cabecilla te mira de nuevo y con un gesto de la mano da una orden a los jinetes. En principio crees que van a atacar pero al contrario de los que piensas parten dejándote sólo (pasa al 14).

25
El camino se interna en una vasta llanura. Es casi desértica, no ves ni un signo de vegetación en kilómetros. A lo lejos divisas una nube de polvo que se acerca en tu dirección; parecen jinetes.

Decides esperarles dónde estás pues no puedes esconderte de ellos. Los jinetes te ven y se paran. El que parece el cabecilla se dirige hacia ti y te examina con sus penetrantes ojos, como quién estuviera examinando un esclavo en el mercado. ¿Qué haces?:

le saludas (pasa al 9)
quizá prefieras atacar (pasa al 10)
o esperas a ver qué pasa (pasa al 24)

26

Os sentais en la vieja mesa, cerca del fuego (puedes aprovechar este momento para comer alguna provisión).
Observas que la mesa está repleta de libros y pócimas extrañas. El druida, pues asi identificas al extraño, escribe algo en un pergamino y te lo entrega:
"Descifra esta clave y te prestaré ayuda.".
El el pergamino hay escrito:

πασα α λα ρεφερενχια ιι

Si lo descifras sabrás qué hacer.
Si no lo descifras pasa al 22.

27

Esperas. El hombre lagarto te mira con extrañeza y también espera. Aprovechando la oportunidad tratas de huir (pasa al 18).

28

A lo lejos ves el castillo. Es impresionante; sus almenas se alzan majestuosamente por encima de las nubes.
Avanzas hasta llegar ante sus muros. Son muros milenarios que han resistido el embate de mil batallas y han presenciado infinidad de justas y torneos, y aunque ahora se encuentran muy deteriorados, todavia conservan su magnifico explendor.
El puente levadizo que franquea la entrada está bajado. Esto en principio te sorprende, pero sabes que nadie entraría en este castillo estando en su sano juicio; tú eres consciente de que debes entrar, hay mucho en juego.
Al fin te decides y cruzas el puente levadizo.

Rebel Planet

O DE COMO SE DESARROLLO LA 5768 SALVACION DE LA TIERRA, QUE POR CIERTO FUE UNA DE LAS MAS RETORCIDAS, A MANOS DEL HEROICO TARANN

¡ Aleluya ! Por fin alguien se ha atrevido a mandar una solución completa y comentada de una aventura, y bastante retorcida, por cierto. Los osados rebeldes han sido Suzanne y Magnus, miembros ambos de la famosa organización SCP Hackers.

ARGUMENTO

Nos han metido en un berenjenal las autoridades de la SAROS (Search And Research Of Space), que nos han encargado destruir el control que ejerce el Imperio Arcadio sobre los humanos, tarea que sólo se puede lograr destruyendo la Computadora Reina, sita en el planeta Arcadion, que controla y maneja las mentes de esos seres con pinta de lagartija. Disponemos de una nave, la Caydia, bastante moderna, y que tiene ciertas peculiaridades que ... bueno, ya contaremos qué pasa con ella.

De modo que somos Tarann, un humano rebelde al Imperio y que debe enfrentarse a esta tarea ... ¿ solo ? No. Existen grupúsculos de humanos rebeldes repartidos por los sitios en que estaremos, quienes nos proporcionarán ayudas muy valiosas ... casi a cambio de estrujarnos el cerebro para encontrarlos ... pero vamos allá.

EMPEZAMOS

Aparecemos en la Sala de Control de la nave, que se pilota automáticamente (lo hace la computadora), sólo que no sabemos adónde vamos. Si tecleamos CHECK SCREEN, nos enteramos; vamos hacia Tropos. La nave está preprogramada para dirigirse allí, permanecer cierto tiempo, despegar, ir hacia otro planeta (Halmuris), permanecer otro cierto tiempo, despegar y volar por fin hacia Arcadion.

Ni que decir tiene que los despegues se efectuarán estemos o no dentro de la nave (nuestra computadora es de decimosexta generación y no nos hace ni caso, aunque tiene el detalle de avisarnos de ciertas cosas).

Nuestras reservas de proteínas y energía son limitadas e independientes, y disminuyen en cada movida. Lo único que implica esto es que tendremos que reponerlas de vez en cuando. ¿ Cómo ?, bien, lo de la energía es sencillo.

REPONIENDO FUERZAS

Con un S-E (Sur y luego Este, no confundir con la abreviatura de Sudeste, SE) desde la cabina de mando hay una habitación en la que se encuentra una unidad regeneradora. Basta hacer ENTER UNIT para subir la energía al máximo. No produce efectos secundarios, y se puede usar ilimitadamente.

Pero nuestro estómago ruge. En el pasillo hay una máquina expendedora de Hcap's (cápsulas de comida deshidratada) que servirá para reponer la proteína. Solo que funciona con dinero, claro.

EL LIMCOM

¿ Dinero ? En nuestros bolsillos no hay nada, y un inventario nos muestra que únicamente llevamos encima un limcom, detrás de cuyo arcano nombre se esconde una especie de ordenador de pulsera que nos podemos poner WEAR LIMCOM, y quitar, REMOVE LIMCOM. Pongámonoslo. Posee cuatro botones con las inscripciones IH, OH, PS y SS, que significan:

- IH: Inner Hatch. Conmutador On/Off de apertura de la Escotilla Interior de la nave. Haciendo PUSH IH funciona como un interruptor.
- OH: Outer Hatch. Idem para la Escotilla Exterior (que no se puede abrir si no está cerrada la interior, y viceversa).
- PS: Personal Status. Da niveles de energía y proteína.

* SS: Ship Status. Da el tiempo que nos queda para que la nave despegue y se marche con viento fresco. Naturalmente, no produce ningún efecto si estamos en vuelo.

LO QUE ENCONTRAMOS EN EL CAYDIA

A primera vista no hay dinero, únicamente nos encontramos con un Lite-Kube, especie de cesta antigravedad que permite llevar seis o siete objetos dependiendo de su peso, y que contiene un jetpack y una cápsula de combustible.

De momento, ahí se queda. Tenemos después un pak rectangular de Pantanio (que resulta ser una aleación para sartenes, pero esto se sale de la historia) que tiene cablecitos y cosas. Tampoco sirve.

Hay una cama, pero debe estar pintada. En la bodega de carga hay más cosas: Una pila de contenedores que no pueden ser abiertos sin el "equipo adecuado" (equipo que no existe); una motocicleta espacial averiada, hábil engañabobos para que nos volvamos majaras intentando arreglarla, porque tampoco se puede; y una tira de metal que puedes doblar BEND STRIP, con lo que la convertimos en un "improvisado par de pinzas" TWEEZERS, engañabobos aún más hábil que el anterior, ya que nos hace creer que sirven para algo, lo cual es falso.

ENCONTRANDO EL DINERO

Debemos plantarnos frente a la escotilla interior, PUSH IH y GO HATCH. Dentro hay un mayordomo robótico que no sirve para nada excepto (que ya es) para proporcionarnos ciertos utensilios. Con ASK VALET aparecen una ampolla de analgésico, dos tickets para un lugar llamado Club Troho, y una tarjeta de crédito, como no.

La tal tarjeta es un objeto del que no debemos separarnos a partir de ahora. Por suerte, la arcadiana es una civilización avanzada y admiten estos cacharros en todas partes. Tiene un límite de dinero que podemos gastar (3.000 A-Units), pero es muy grande, por lo que es muy difícil gastarla.

GET CARD AND TICKETS, GO OUT, N para dirigirnos al expendedor, y tecleamos FIT CARD IN DISPENSER, GET CARD AND HCAP, EAT HCAP para reponer fuerzas. Ya está. Esta secuencia la tendremos que repetir cada vez que andemos bajos de proteína, por lo que conviene hacer PUSH PS de vez en cuando. A partir de ahora no nos ocuparemos más de esto y describiremos las acciones para acabar el juego, que no son pocas.

De un momento a otro aparece un mensaje de la computadora pidiéndonos consejo acerca de si se debe intentar esquivar a una nave que nos sigue. Hay que responder negativamente, pues resulta que se trata de un crucero de la Policía, y si decimos YES, no podremos ir muy lejos, ya que nos detienen al desembarcar.

DEJANDO EL CAYDIA

Ignorando el mensaje cifrado que recibimos, ya que no tiene utilidad, volvemos al "Inner Hatch", pero esta vez cerramos por dentro con otro PUSH IH.

PUSH OH sirve para abrir la escotilla exterior, pero no hasta que se nos avise de que hemos aterrizado en Tropos, claro; de otro modo la aventura se acaba prematuramente. Por tanto WAIT hasta que se nos avise del aterrizaje. Acto seguido PUSH OH, DISEMBARK y ya estamos en la Aduana, donde dos arcadios con pinta poco amigable nos escudriñan. PAY TAXES, GO COMPLEX y ya hemos cumplido los trámites aduaneros. Hasta aquí muy fácil.

Lamentablemente, también hasta aquí ha llegado el espacio dedicado en este fanzine a Rebel Planet, pero no os preocupéis, ya que seguirá en el número 2 con las acciones a realizar en el planeta Tropos. Un poco de paciencia, aventureros !



¿ Tienes buenas ideas ? ¿ Sabes dibujar bien o tienes algún amigo que lo hace ? ¿ Quieres pertenecer a ese grupo de personas que están aportando vida a la aventura en España ?

Si tus respuestas han sido afirmativas, y encima te quieres dar un buen garbeo y ganar algún dinerito, anímate y participa en el gran

CONCURSO

FECHA: Inicio 1 de julio de 1989
Final 31 de diciembre de 1989

PRESENTACION: Se acepta cualquier formato o parser, aunque las creadas mediante el PAW podrán ser versionadas a todos los ordenadores gracias a su compatibilidad con el DAAD. Las otras se publicarían sólo en el formato en que se hayan enviado.

PREMIO: 1- 200.000 pts. en metálico.

2- Publicación de tu aventura por el sello Aventuras AD.

3- Trato preferencial en el futuro en cuanto a tomar en consideración nuevos trabajos para publicar.

4- Viaje a la cuna de la aventura = Gran Bretaña.
Esto incluye:

4.1- Viaje a Barry, lugar donde se han creado los más importantes parsers, con visita a la famosa taberna Blue Anchor, establecida desde 1380 y donde podrás degustar su especial cerveza negra, o cocacola negra, si lo prefieres.

4.2- Viaje a Londres, donde conocerás a las más relevantes personalidades del mundo de la aventura (Mike Gerrard, Wayne, Keith Campbell, Pat Winstanley, Sandra Sharkey ...)

4.3- Visita a las oficinas de Microhobby, donde descubrirás todos los entresijos de las publicaciones y tendrás una entrevista.

4.4- Viaje a la cuna de la aventura en España, donde conocerás al equipo AD, su forma de trabajo y oirás los sabios consejos del Viejo Archivero (???), a quien hemos convencido para que deje sus agrestes Cárpatos por unos días.

JURADO: Estará compuesto por miembros del equipo AD y de la redacción de Microhobby. Su decisión será inapelable e impelable.

CONDICIONES

No podrá participar ninguna persona relacionada con Aventuras AD o con Microhobby.

No se aceptará ningún trabajo cuya fecha de entrega en Correos sea posterior al 31 de diciembre de 1989.

Los originales pueden ser enviados en cassette o disco y para cualquier ordenador.

No se devolverá ningún trabajo enviado al Concurso.

Antes de ser enviadas para la selección del jurado final, el personal de Aventuras AD se reserva el derecho de hacer una preselección de las aventuras enviadas.

Los trabajos finalistas podrán ser publicados por Microhobby en forma de cassette.

El simple hecho de participar en este Concurso presupone la aceptación de todas sus bases.

COMO PARTICIPAR

Simplemente rellena el cupón que aparece en el Microhobby 189 (junio) y mándalo junto con tu aventura. Por cierto, en ese mismo número se regala en su cinta la aventura Don Quijote, y una original de Aventuras AD llamada Supervivencia (el Firfurcio).



En este artículo vamos a seguir la trayectoria de una de las mas importantes compañías dedicadas a la aventura, nos estamos refiriendo a Sierra.

Probablemente sea una total desconocida para vosotros, pero es la creadora de un estilo mixto de aventura, en el que es imprescindible teclear órdenes, pero en cada pantalla podemos movernos gracias a que nuestro protagonista es un sprite móvil. Esto le añade dificultad extra al juego, puesto que hay que tener también algo de habilidad aparte del ingenio imprescindible en cualquier aventurero.

En sus inicios, la compañía estaba formada tan sólo por Kenneth y Roberta Williams, que desarrollaron juntos el King's Quest I, pero el éxito que tuvieron fue algo fuera de todo pronóstico, y actualmente tienen un equipo de más de doce programadores, especializados en crear series.

La última creación de Roberta es Mixed-up Mother Goose, en el que se mezclan gran cantidad de cuentos infantiles, en concreto 18, aunque claro está, de influencia británica.

Sus programas se suelen dividir en series, es decir, continuaciones de su predecesor, pero tomando sólo el protagonista (no siempre) y algunos retazos argumentales, con lo que se consigue que cada parte sea por sí misma una aventura completa.

Vamos ahora a hacer un comentario de sus dos mejores series:

SERIE KING'S QUEST

King's Quest - Quest for the Crown

Trata acerca de Sir Graham, noble caballero al servicio del anciano rey Edward. Debes encontrar los Perdidos Tesoros de Daventry, y

entregarlos al rey. Te enfrentarás con brujas, trolls, gigantes y montones de bichos más. También hay entrañables personajes de fábulas y leyendas (sajonas, claro).

King's Quest II - Romancing the Throne

Has heredado el trono de Daventry, pero te falta algo, una reina que lo comparta. Para hallarla deberás encontrar llaves mágicas en una tierra mágica. Se pueden explorar cavernas, viejas torres, lagos envenenados. Puedes volar en alfombra mágica, y encontrarte con el dios Neptuno, el Conde Drácula, Caperucita y su abuela, el lobo feroz e incluso Batman y Robin !

King's Quest III - To Heir is Human

En esta aventura debes meterte en la piel de Gwyndion, un joven esclavo del poderoso y diabólico hechicero Manannan. Tienes que usar tu ingenio para aprender sus hechizos, pero ten cuidado, si te pilla usándolos, te matará. Deberás embarcarte hacia lejanas tierras para encontrarte con personajes místicos y mitológicos, pertenecientes a cuentos de hadas y de ficción. Con prudencia y resolución, llegarás lejos, y quizá descubras tu destino !

King's Quest IV - The Perils of Rosella

Viaja con Rosella, la bella princesa y heroína de esta última entrega. Ve a una lejana ciudad donde hallarás el remedio que curará a tu agonizante padre. Te encontrarás de nuevo con multitud de seres fantásticos, como unicornios y ogros. Puedes encontrar tesoros y objetos que te ayudarán en tu búsqueda. Te hallas en medio de un combate entre dioses y demonios, y, créeme, las múltiples aventuras que hay en esta sola bastan para calmar al más empedernido aventurero.

Dejemos ahora la más larga de sus series, y pasemos a otra con una tamática totalmente opuesta, ya que se desarrolla en el espacio. La aventuras del bravo Conserje Espacial Roger Wilco ...

SERIE SPACE QUEST

Space Quest - The Sarien Encounter

Métete en la piel de Roger Wilco, único superviviente de su nave. Empieza bastante en serio, ya que debes escapar de una nave repleta de cadáveres antes de que estalle, pero conforme avanzas en el juego se va desmadrando de tal forma que a veces no puedes reprimir una carcajada (prueba a entrar en el Keronian Rock Palace !!).

Space Quest II - Vohaul's Revenge

Tu hazaña de la anterior parte ha sido olvidada, pero el azar ha querido que Sludge Vohaul y tú os volváis a encontrar ... Debes destruir la enorme base-asteroide de Vohaul, pero antes debes salir de las junglas del planeta donde conseguiste escapar. Bastante más en serio que la anterior, pero con algunas paridas.

Space Quest III - The Pirates of Pestulon

De nuevo Roger Wilco en acción. Esta vez debe salvar a sus programadores, The Two Guys From Andromeda (los dos tíos de Andrómeda), de un destino peor que la muerte ... programadores de arcades. Las chorradas llenan el juego, mira si no el Jumbo Cheese Platter, alusión a los OVNIS y las hamburguesas, o el Monolith Burger Fly-Thru on Saturn, como burla de la serie de Arthur C. Clarke (aquel que leyó 2010 me entienda)

Y esto es todo por esta vez amigos. Si hay la suficiente demanda, en un próximo artículo trataremos otras series, como Police Quest, la del golfo de Larry, o la ultimísima, Manhunter.



NOTICIAS

- Parece ser que en Gran Bretaña les ha entrado la fiebre de los juegos de Rol, ya que prácticamente todas las casas importantes han sacado uno o más juegos con esa ambientación.

- No podemos empezar más que con la, y valga la redundancia, última parte de la serie ULTIMA, en este caso la V, WARRIORS OF DESTINY. Según su argumento, el regente de Britannia se ha visto corrompido por todo el poder que acumuló, y se ha convertido en un tirano sin compasión. Tu misión es entrar por la Puerta de la Luna en Britannia, luchar contra la opresión y vencer a los Señores de las Sombras.

  Está disponible para Amiga, Atari ST, PC's, Apple II y Commodore 64 en disco. Los precios varían entre las 25 y las 30 libras (5.400 y 6.400 pesetas).

- Microprose (sí, la de los simuladores de vuelo) también se ha apuntado con TIME OF LORE, cuyo argumento te sitúa en la tierra de Alboreth, de la que ha desaparecido misteriosamente el rey y su joven hijo. El mapa es un pelín grande (13.000 localidades). Disponible para 8 bits en todas las versiones disco y cinta excepto MSX, y los tres grandes de 16 bits. Las versiones en cinta cuestan 10 libras, disco 15 y las de 16 bits, 25 libras.

- U.S. Gold/S.S.I. han lanzado dos juegos de este tema, HEROES OF THE LANCE y POOLS OF RADIANCE. El primero tira más hacia una aventura arcade, ya que tiene momentos de lucha. Se desarrolla en el mundo de Krynn, en medio de una lucha entre dioses y demonios. Controlas ocho personajes, cada uno con sus características, y tu misión final es derrotar a Khisanth el viejo dragón negro. Versiones y precios como el anterior.

Respecto a POOLS OF RADIANCE, respeta las reglas de los juegos de Rol. Aquí debes localizar y destruir la fuente de maldad que asola la ciudad de Phlan. Manejas un grupo de seis guerreros, y los combates y demás eventos se desarrollan como en un auténtico Rol, sólo que el ordenador hace los cálculos y mueve a los PNJ. Sólo está disponible para C-64 disco a 25 libras.

* Pero sin posible discusión, la mejor de todas ellas es DUNGEON MASTER distribuido por Mirrorsoft. Nos tenemos que mover por el interior de una enorme mazmorra, con varios niveles y multitud de enemigos. Controlamos una partida de cuatro personas, que podemos elegir de un menú inicial, cada uno con sus características.

La animación es de lo más real, y te hace sentir realmente que estás en esa mazmorra. Ha salido su segunda parte, que es una ampliación de los niveles existentes. Su título es KAOS STRIKES BACK. Ambos están disponibles para Atari ST y para Amiga, aunque los usuarios de esta última máquina sólo en versiones con 1 MB de memoria.

* Dejemos el Rol y vayamos a aventuras-aventuras. C.R.L. está ultimando las versiones para Atari ST y Amiga de FRANKENSTEIN, WOLFMAN y DRACULA.

* Level 9 tiene listo su próximo lanzamiento. SCAPEGHOST se llama la criatura, y en ella interpretamos el papel de un fantasma cuyo cuerpo murió en extrañas circunstancias. Tu misión es descubrir a los criminales que acabaron contigo, y limpiar tu nombre de las culpas que le echaron.

* Aventuras AD tiene prácticamente concluida LA AVENTURA ORIGINAL, que, en contra de los que algunos suponen, no se trata de la traducción de la versión inglesa; ha sido desarrollada totalmente en España. Está disponible, y poned atención a esto en TODAS las versiones: Compatibles PC, Amiga, Atari ST, Spectrum, Commodore, MSX y Amstrad.

¡ AVENTURERO !

¿ Quieres poseer un sistema de creación de aventuras que te da total libertad de acción en su desarrollo ?

¿ Quieres disponer del sistema más poderoso actualmente en el mercado ?

¿ Quieres que el programa y sus instruciones estén en castellano ?

Si has respondido afirmativamante, tu sistema es...

The Professional Adventure Writing System

El Tema

Estoy seguro de que todos vosotros, compañeros aventureros, conocéis el asunto sobre el que os voy a hablar. Estoy seguro de que todos comenzasteis - y si no todos, sí una gran mayoría - jugando aventuras inglesas.

Y estoy seguro también de que todos habéis intentado recuperar un cetro mágico de poder, o habéis pasado más de una hora luchando contra un gigantesco troll.

Ahora bien, ¿ Cuantos de vosotros sabéis con exactitud qué es un troll ? ¿ Cuantos sabéis qué forma tiene, cómo se comporta cuando no lucha ? Creo que una mínima parte podría responder a estas preguntas correctamente, y eso que todos os habéis topado con alguna.

Por eso, y por otras razones escribo este artículo. ¿ Cuantas aventuras de las que habéis jugado tratan de magos malísimos, guerreros buenísimos, hordas malignas compuestas de trolls, orcos, wargos, dragones y un variopinto hatajo de seres monstruosos ?

Quizá los ingleses los conozcan detalladamente, pero aquí no se había oído hablar de algo semejante hasta unos pocos años atrás, cuando las aventuras y los juegos de Rol entraron en nuestro país.

No es que desprecie la mitología anglosajona, en absoluto, lo único que quiero decir y hacer ver es que aquí también tenemos mitología, y a mi juicio, más variada y rica que la céltica.

Todos hemos oído hablar de los dioses del Olimpo, de Zeus, Atenea, Venus y un largo etcétera que constituyen un gran cuadro divino, que además tiene gran cantidad de historias asociadas que pueden dar mucho de sí a la hora de la creación de una aventura.

A primera vista todo esto puede parecer más aburrido que luchar contra dragones o realizar poderosos conjuros, pero así no correremos el riesgo de caer en un pozo del que no podamos salir, estando

condenados para siempre a tener como base de nuestras aventuras la -con perdón- pobre mitología inglesa.

El asunto no es hacer todas las aventuras basándose en una mitología y literatura propias, ni mucho menos. Estoy convencido de que una dosis de hechicería y "dragonería" es incluso necesaria para cualquier aventurero que se precie.

No es este el caso, sino que en España, donde el mundo de la aventura está todavía incipiente, no ocurra que padezcamos de una falta crónica de variedad, que desagradaría a todo el mundo.

Para evitarlo podemos hacer varias cosas, pero a mi juicio la más sensata es la siguiente:

- Que cada año se realice entre los lectores del CAAD, o cualquier aventurero que conectase con este mundillo, una votación en la que se criticaran, de forma constructiva, por supuesto, todas las aventuras nacionales del año, dividiendo la votación en diferentes apartados, gráficos, ambientación, comprensibilidad de los comandos introducidos por el jugador, calidad de los PSI, en fin, todos los aspectos que hacen de una aventura la mejor de todos los tiempos o el mayor bodrio jamás visto.

Podría organizarse al estilo de los premios que anualmente entrega Microhobby. Aunque al principio careciera de popularidad, al crecer el mundo de la aventura en España sería un acto considerado "clásico entre los clásicos".

Con esto evitaríamos que saliesen al mercado aventuras que mejor estarían en un vertedero que en la memoria de nuestros ordenadores, y agradeceríamos la labor de los programadores y compañías que nos han hecho posible pasar unos ratos agradables frente a nuestros teclados.



JON BELTRAN DE HEREDIA

* Siguiendo con aventuras españolas, vamos a comentar el reciente lanzamiento de KE RULEN LOS PETAS. Tan sugestivo título nos ofrece una aventura realizada con parser, como todas las que recientemente han salido al mercado.

Los autores, por cierto, los mismos de LOS PAJAROS DE BANGKOK, nos sitúan en un futuro próximo, tras una guerra nuclear. Se comprende que en esa situación es un poco difícil para el protagonista conseguir su habitual "china" .Pertenece al sello Iber/MCM.

* Otra aventura nacional trata acerca de los terribles hermanos gemelos ZIPI Y ZAPE. Es una aventura con dos cargas realizada mediante el ya desfasado GAC, en la que deberemos interpretar el rol de esos "angelitos". La verdad es que no es muy buena, pero en el próximo fanzine (esta vez sin retraso) haré un comentario más extenso.

Por lo que se ve, al llegar las notas finales de verano, no sólo habéis suspendido, sino que la sarta de gamberradas realizadas han superado el límite. Para evitar la tunda que os espera en casa, decidís regalar algo grande a vuestros padres, un tesoro quizá ?

En la primera parte nuestro objetivo es hallar el mapa del tesoro, interpretando a Zape, y en la segunda descubrir el tesoro y dárselo a nuestros padres, siendo el protagonista Zipi. Ha sido realiza por el equipo Magic Hand y distribuida por Dro Soft.

Tenemos a Yiep trabajando activamente con ella, por lo que es posible que su solución sea ofrecida en breve.

* Por último, una aventura dirigida por iconos, que como viene siendo habitual en ellas, no da la talla. Responde por STARLIFE (el título en inglés debe quedar mas "chic") y nos introduce en un mundo medieval (a juzgar por los gráficos) al que unos alienígenas van a robar su fuente de energía (leña quizás ?).

Desde estas páginas animamos a José Guerrero, el autor del engendro, y a los chicos de New Frontier, el equipo de desarrollo, a hacer un cursillo de paracaidismo acrobático, pero sin paracaídas.

REGALATE UN MUNDO

Con el PAW Castellano, Sistema Creador de Aventuras para Profesionales, tendrás un fantástico universo para llenar de vida y darle marcha.

Con dos manuales EN CASTELLANO, repletos de información, 255 banderas de control, 108 comandos y Diseñador Gráfico propio.

¡¡ NO TE PRIVES !!

Tu mundo te espera por sólo 3.999 pesetas (versión cinta) o 4.800 pesetas (versión disco). OJO, ¡sólo para Spectrum!

Recibirás todo un mundo a crear con este programa, además de dos manuales, Introductorio y Guía Técnica, junto a una Demo de la AVENTURA ORIGINAL, y todo en nuestro idioma.

En Aventuras AD:

Apartado de Correos 61
46920 Mislata
VALENCIA

Abracadabra descalabrado

Vamos a tratar aquí la forma de resolver la primera parte de esa aventura española que es Abracadabra. Si no la conoces, puedes leer el comentario hecho en el anterior fanzine.

Es necesario reseñar que esta solución no hubiese sido llevada a cabo sin la vital colaboración de ... bueno, llamémosle Yiep, experto devorador de aventuras, que ahora está luchando ferozmente con la segunda parte.

También agradecer las ayudas mandadas por todos los socios, y especialmente por Alberto Tejedor y Pedro López Fraile, que mandaron las más extensas, pero llegaron tarde tan sólo por días ... pero gracias de todos modos.

Vamos con ello. Yendo al sur, nos encontraremos con el monje Alcuino, al que deberemos pedir la cruz que hay sobre el altar. Una vez con ella en nuestro poder, nos dirigimos hacia el rey. Al examinarlo, vemos que lleva un anillo, que le pediremos.

Primer follón. Sacar los polvos de albamid que están escondidos en el interior del anillo. Compóntelas como puedas, Santiago (no murmures acerca de mis antepasados ! Si te digo las frases concretas, el juego perdería todo su interés).

Una vez los tenemos, dejamos el anillo, que ya no es de utilidad, y nos dirigimos a la sala del banquete, lugar donde cogeremos la cuchara. Nos vamos a las escaleras y tras dejar la cruz, vamos al piso superior.

Al llegar a la biblioteca y examinar los libros, vemos que hay solamente tres que podemos coger. El de magia no sirve para nada, en el diccionario podemos buscar el significado de algunas palabras, y por último, en el de hechizos se encuentra un papiro con la receta que hay que hacer para ser humano de nuevo.

Pero hagamos caso del mensaje de localidad y busquemos un pasaje secreto. Quizá está detrás de los libros ... Una vez en el interior, nos encontramos con un problema, no podemos seguir. Hay una cabeza de reno, pero examinarla no es de ayuda. Aquí es donde se bloquea una aventura, ya que no se te da un mensaje acerca de que el reno tiene cuernos...

Una vez frente a Saligia, y pasando de su repetitiva orden, dejamos el albamid y le decimos que lo coja, quedando mas pétrea la pobre bruja que la cara de un pirata (informático, claro).

Dejamos la cuchara y cogemos la escoba, y en el mismo piso vamos a la sala de trofeos, donde tras examinar el chamois y luego bajo su lengua, cogeremos la moneda (si, aquí estaba).

Bajamos un piso y cogemos el queso de la sala del banquete. Ahora nos dirigimos hacia la habitación donde hay un agujerito en la pared, y dejamos el queso. Saldrá un ratoncito a comérselo, al que debemos dejar seco de un escobazo.

Dejamos escoba y cogemos ratón. Ahora bajemos a las bodegas, hacemos un OESTE desde las escaleras y hacemos caso del consejo que nos dio el rey (cómo, no pedísteis ayuda a los personajes? ¿a qué esperáis para hacerlo?).

Siguiendo con la historia, avanzamos por el nuevo pasadizo hasta toparnos con Petrus, que una vez con la moneda en su poder, hasta nos abrirá la puerta.

Pero antes de internarte en las tétricas mazmorras, ve a por la cruz, que está justo en la escalera del piso superior. Repite todo el proceso, excepto lo de la moneda claro, para volver junto a Petrus.

Una mazmorra tiene un túnel que conduce al infierno al que debemos bajar con la cruz, o poco duraremos allí. Nos encontramos con cierto admirador de los arcades llamado Satán, al que sin ningún respeto debemos arrancar unos pelos de los morros (supongo yo que serán de ahí ...)

Nada más salir del infierno, dejamos la cruz, que ya ha cumplido su cometido. Ahora nos vamos a ver al dragón Ramsu (carita de inocente tiene el pobre), al que le encantan "lo mardito roedore". Mientras se deglute al pobre ratón, un colmillo se le desprenderá, así que, cogiendo colmillo, ar 1.

Nos vamos a ver ahora al capullín de Trock, al que ordenaremos que cace, dé muerte y nos entregue una mosca, pero sólo cuando aparezca el mensaje de que la mosca está presente.

Subimos ahora hasta lo mas alto, la torre, donde vemos que hay una tela de araña. Debemos poner en ella la mosca muerta, y en cuando salga la tarántula a darse el lote, nos la cargamos, la cogemos y le arrancamos las patas (pelín sádico el Jorge).

En cuanto bajamos un piso nos encontramos un cascanueces, que usaremos para dar al colmillo el estado que requiere, dejándolo una vez lo hemos usado.

Ahora volvemos al cubil de Saligia, y metemos todas las guarradas que llevamos en la marmita, recogemos la cuchara que habíamos dejado, y removemos el infecto brebaje. Y ahora, por último, nos armamos de valor y nos bebemos el "cocktail" (sonido de mágica transfiguración).

Voilá, ya somos humanos de nuevo. Ahora se nos da la clave de la segunda parte, y podemos meternos ya en los oscuros bosques que rodean el castillo maldito de Burgenfels (toma ya narrativa épica).

A no ser que seáis muy perspicaces o estuvieseis muy avanzados en el juego, probablemente no entendáis ni jota de todo lo que hay arriba, así que en el próximo fanzine (me encanta ponerlo con zeta) se responderán las dudas que hayan con las palabras concretas, aunque eso es un sacrilegio, todo sea dicho.

MENSAJE ESPECIAL DE YIEP, EL INTREPIDO VENGADOR DE LOS ARCANOS

¡¡ No hagáis ningún caso de ciertos comentarios acerca de mi persona aparecidos en el Microhobby 189 !!! Han sido proferidos por cierto viejo esqueleto baboso y meningítico que no tiene la menor consideración !!!

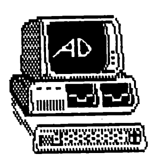
Preguntas y ... respuestas ?

Siguiendo el estilo del anterior fanzine, paso a responder en esta sección vuestras dudas acerca de intrincadas aventuras, pero ante todo, un par de notas aclaratorias para todos los socios:

Diferencia entre PAW Castellano y DAAD

El PAW Castellano es la versión española del conocido programa inglés, la última y más potente, modificado especialmente para adoptar la sintaxis española. A la venta por 3.999 pesetas + gastos de envío, y al que no hay que confundir tampoco con THE PAWN, que es una aventura de Magnetic Scrolls.

El DAAD es el Diseñador de Aventuras AD, y es el parser que utilizamos en AD para crear nuestras propias aventuras. Dispone de una potencia y versatilidad increíbles. Lamento comunicar que no está a la venta, y que además nos ha costado un riñón (y parte del páncreas).



Tras estas pequeñas reseñas, vamos con las dudas ...

- Me dice Francisco Massó que tiene problemas para desembarcar en ese excelente programa que es JEWELS OF BABYLON (no importa que sea

antiguo, hombre). Para resolverlo, teclea CLIMB OUT OF BOAT, y ya estás en tierra. Por cierto, para aquellos que ni siquiera hayan podido alcanzar este punto, ahí va cómo llegar hasta la isla:

CLIMB DOWN LADDER - ROW NORTH - CLIMB OUT OF BOAT

- José F. Beltrán me confía que el origen de sus frustraciones viene con PRICE OF MAGIK y sus 10 malditos cofres, ya que, según él "tiene que haber una forma de saber qué cofre hay que abrir, ya que no me parece lógico el hacer ese juego de SAVE y LOAD e ir probando uno por uno.".

Pues en efecto, amigo José, hay una forma. Usa el hechizo DOW con cada cofre llevando el péndulo. Si éste gira circularmente, el cofre estallará al abrirlo, y si lo hace oblicuamente (sideways) estás frente al cofre correcto.

- Las dudas de Alvaro Mangado Cruz no tienen relación directa con una aventura, pero sí con su publicación. Te responderé que el excelente libro "Las Minas del Rey Salomón" sí esta protegido por los derechos de autor, por lo que para poder usar su nombre o temática en un juego deberías dirigirte a la editorial que tiene el Copyright en España o a nivel internacional.

No creo que pudieras pedirle permiso directamente a sir Henry, ya que el buen caballero lleva 64 años muerto ... por otra parte, conseguir los derechos te costaría un ojo de la cara, y la niña del otro.

- Respuesta a la cuestión que nos planteaba Francisco Antonio Heredia en el fanzine anterior. La solución ha sido amablemente cedida por Carlos Sisí Cavia. Para arreglar nuestros problemas frente al animalillo que habita el "Animal Den" del juego THE CASTLE, simplemente hay que coger el martillo (Hammer) de la primera localidad y mostrárselo con SHOW HAMMER.

- Y ahora ataca de nuevo Carlos Sisí con un comentario desfavorable acerca del Abracadabra en la carta que me mandó. En ella ponía de relieve todos los puntos en los que flojea la aventura, y cuestionaba que actualmente (antes de salir la Original) fuese la mejor. Pues bien, hay alguien que entre Post Mortem, La Corona y Abracadabra no prefiera esta última pese a sus errores ?

- Y siguiendo con el festival del señor Sisí -que hoy se va a llevar media sección el solito- paso a responder sus dudas acerca de la segunda aventura de Magic Knight, SPELLBOUND.

Para atravesar la pantalla llena de gas de la planta baja, debes usar el hechizo "Fumaticus Protectium", que se activa llevando el Red Herring, que podrás encontrar una pantalla a la derecha de la de inicio, y la Power Pong plant, que se halla en el piso de la habitación gaseada.

- A Francisco Antonio Heredia lamento decirle que WAR IN MIDDLE EARTH no puede conseguirse actualmente en ningún establecimiento español, por lo que habría que pedirlo a Inglaterra. Esta última entrega de Melbourne House acerca de la "Middle Earth" de Tolkien no es una aventura, sino una mezcla de Wargame con reminiscencias de Lords of Midnight, ya que autor también es Mike Singleton, y unos pequeños momentos arcade (Aaarrgghhhhhh .....)

- Javier San José no sabe que hacer para liberar a sus amigos cuando caen en poder del sauce llorón de LORD OF THE RINGS (Old Willow). Para recuperar al que esté atrapado, debes buscar a Tom Bombadil, llevarlo frente al sauce y pedirle ayuda.

Para bajar por el acantilado de SHADOWS OF MORDOR, haz lo siguiente: Al llegar a "Tall Cliff" debemos romper con la espada el árbol que allí se encuentra en un tocón y una rama. Haciendo palanca con esta última lanzamos el tocón por el precipicio. Descendemos por el agujero dejado por el tocón hasta llegar a una cornisa donde ha caído el tocón. Atamos la cuerda a él y bajamos sin problemas.

- El buen y viejo HOBBIT sigue trayendo complicaciones a David Sánchez que no sabe cómo seguir al llegar a "Forest River". Lamento decirte que el citado río no existe en el Hobbit. Probablemente te refieras a "Running River", que está en el lugar donde dices no poder avanzar. Para poder salir de la mazmorra goblin teclea lo siguiente:

SAY TO THORIN "OPEN WINDOW. CARRY ME. GO WINDOW"

Por último, cuando estás frente al barril que custodia el despensero (Butler) es lógico que éste te atrape y te mande a la mazmorra oscura de nuevo. Para evitarlo:

WEAR RING - OPEN BARREL - DRINK WINE - CLIMB INTO BARREL - WAIT

Una cosa más. Si te diese un resumen del argumento de todas las aventuras por las que preguntas, tendría que ocupar toda esta sección, pero te diré que la mejor y también la más complicada de ellas es el excelente SHADOWS OF MORDOR.

- Francisco Bretones Castillo pregunta que debe hacer tras el secuestro de Twoflower en COLOUR OF MAGIC. Para saberlo, basta con que preguntes al guardián con TALK TO GUARD. El uso de la botella está en la tercera parte, en la que usamos junto con las galletas para reponer fuerzas.

Por cierto, en esta misma parte, la tercera, prueba a teclear lo siguiente:

FERGUS - IMAGINE FERGUS - IMAGINE JUDITH

Y ahora la que dejo para vosotros ...

- Quien tiene problemas con La Princesa (olvidaros de Estefanía), es Pedro López Fraile, que casi ha concluido el juego, pero no consigue salir de las grutas para acabar la aventura.



En esta nueva sección van a ser incluidos los mensajes, anuncios o comunicados que los socios deseen publicar. Tan sólo dejarán de ser incluidos aquellos que fomenten la piratería de aventuras.

Al ser esta la primera vez que esta sección sale, tan sólo hay un anuncio y un comunicado (de insigne personaje). Si deseáis ver publicados los vuestros, simplemente mandadlos.

El anuncio ha sido mandado por Antonio Clemente Meco, y reza del siguiente modo:

- Se busca persona que domine el diseñador gráfico del PAW Castellano o similar con vistas a la realización de un juego conjunto. Zona de Madrid. Escribir a:

Antonio Clemente Meco
C/ Capitán Haya, 13, 11-B
Madrid 28020

Y el comunicado es del muy insigne Andrés R. Samudio, y en se puede leer lo que sigue:

- "Animo a todos los socios del Club de Aventuras AD a que manden sus artículos y colaboraciones al mismo, como ha hecho nuestro amigo Jon Beltrán de Heredia en este mismo número, aunque su artículo está basado en gran manera en parte de mi sección de Microhobby El Mundo de la Aventura (un pequeño tirón de orejas a Jon)"

Y con esto concluye esta sección, muy breve, por demás. Espero que en próximos números su **extensión aumente considerablemente.**

Por petición popular, se mantiene esta página en blanco.